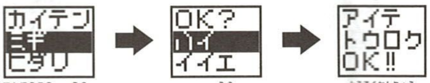
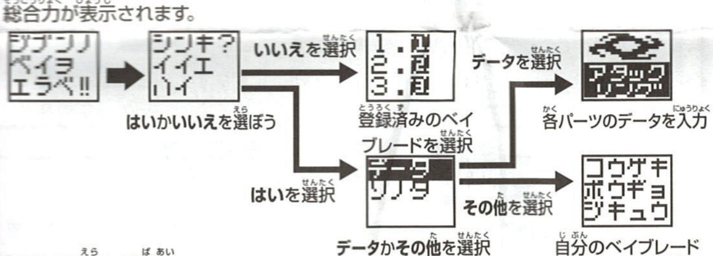
❻相手のベイブレードの回転方向を入力します。「右回転」「左回転」をBボタンで選択し、Aボタンで決定します。回転方向を入力後、入力内容の確認画面が表示されます。登録内容に間違えがなければ、「はい」を選択し、Aボタンを押してください。
※「いいえ」を選択すると、シミュレーションされずに待ち受け画面に戻ります。



回転方向を選ぼう　はいを選ぼう　登録完了

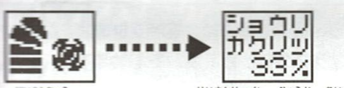
❼シミュレーションに使用する、自分のベイブレードを選びます。すでに登録したデータがある場合は、そのデータを使用することができます。登録しているベイブレードがない場合は、この時点で新しくデータを入力することもできます。「新規?」の画面が表示されたら、登録したデータを使用する場合は「いいえ」を、新しくデータを入力する場合は「はい」をBボタンで選択して、Aボタンを押します。

●「いいえ」を選んだ場合
登録済みのベイブレードから、使用するものをBボタンで選択します。順に回転方向と総合力が表示されます。



●「はい」を選んだ場合
「データ」か「その他」を選択します。
「データ」を選んだ場合：ベイブレードの各パーツのデータを順に入力します。
（入力のしかたは、「①ベイブレードデータのセットのしかた」を参考にしてください。）
「その他」を選んだ場合：自分のベイブレードを、「攻撃タイプ」「防御タイプ」「持久タイプ」の中からBボタンで選択します。それぞれのタイプのベイブレードのデータを、コンピューターが自動的に設定してくれます。
データまたはその他で入力が終了したら、最後に回転方向を入力します。

❽これまで入力したデータをもとに、コンピューターが勝敗の確率を計算します。計算結果は、パーセント(%)で算出されます。



計算中…　計算結果の表示（例）

勝敗の確率は、以下の要素によって計算されます。
●ベイブレードの総合力（★の数）
●互いのベイブレードの相性
●ベイブレードとスタジアムの相性
●互いのブレーダーの強さ
●ベイブレードの回転方向

※勝敗の確率が100%に近いほど、相手との相性が良い（勝つ確率が高い）ということになります。反対に勝敗の確率が0%に近いほど、相手との相性が悪く、勝つのは難しいでしょう。

確率の見方

100〜80%	非常に相性の良い相手です。高い確率で、勝利を収められるでしょう。
79〜60%	かなり相性の良い相手です。気を抜かずにバトルすれば、良い結果が得られるでしょう。
59〜40%	ほぼ互角の相手です。セッティングをもう一度検討し、少しでも相性の良い組み合わせを見つけてみましょう。
39〜20%	とても相性の悪い相手です。バトルは戦うまでわかりませんが、できれば違うセッティングをもう一度考えてみたほうがよいかもしれません。
19〜0%	絶望的に相性の悪い相手です。このままのセッティングで相手に勝利するのは、至難の業でしょう。

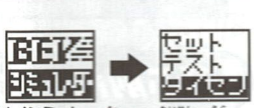
勝敗の確率は、BBA（ベイブレードバトルアソシエーション）が多くの研究データをもとに算出した計算式に基づいています。算出される確率は、互いの相性から計算された勝敗の予測ですので、必ずその通りの結果になるとは限りません。（対戦相手のシュートミスなどは予測不可能です。）ベイブレードのセッティングをするときの目安として考えてください。

5 バトルシミュレーションでの対戦のしかた

登録したデータをもとに、友達のBバトルアナライザーに登録されたデータとのシミュレーションバトルを行うことができます。互いに登録したデータ通りのベイブレードでバトルを行った場合に、どちらがより有利であるかを予測することができます。

注意!!
バトルシミュレーションで対戦するためには、自分と対戦相手のBバトルアナライザーが必要です。
※本商品1台だけでは、バトルシミュレーションで対戦はできません。

❶待ち受け画面でベイシミュレーターモードを選択し、「セット」「テスト」「対戦」と表示されたら、Bボタンで対戦を選択し、Aボタンを押します。
※登録したデータが1つもない場合は、この機能を使用できません。「セット」を選択し、データの登録を行ってください。



ベイシミュレーターモードを選択!!　対戦を選ぼう

❷登録したベイブレードのデータから、対戦に使用するデータをBボタンで選択し、Aボタンを押します。登録されたベイブレードの回転方向と総合力が確認できます。



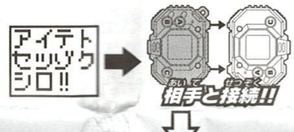
対戦に使用するデータを選ぼう　回転力と総合力が確認できる

❸対戦で使用するスタジアムを選択します。「スタジアムを選べ!!」と表示されたら、「攻撃タイプ」「バランスタイプ」「持久タイプ」の中から対戦で使用するスタジアムをBボタンで選択し、Aボタンで決定します。
※対戦で使用するスタジアムは、自分と対戦相手が同じものを選択しなければいけません。友達と相談し、お互いに同じタイプを選択するようにしましょう。

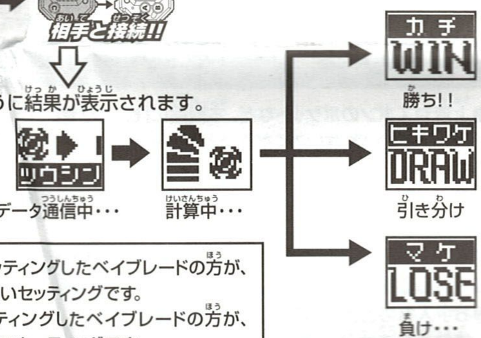


スタジアムを選べ!!　スタジアムを選択!!

❹「相手と接続しろ!!」と表示されたら、図のように自分と相手のBバトルアナライザーを接続します。



接続を行うと、次のように結果が表示されます。



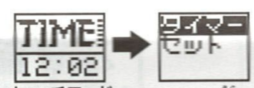
勝ち：あなたのセッティングしたベイブレードの方が、より相性のよいセッティングです。
負け：相手のセッティングしたベイブレードの方が、より相性のよいセッティングです。
引き分け：お互いに互角の相性のセッティングといえます。

※接続時の注意については、「ベイバトルモードの遊び方 ①バトル結果の入力のしかた」を参考にしてください。

ウォッチモードの遊び方

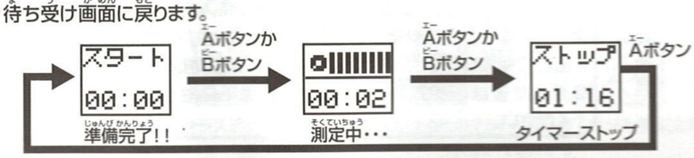
時刻の設定やストップウォッチ機能を使用することができるぞ!!
ベイバトルの特訓などに役立てよう!!

1 ストップウォッチ機能の使い方



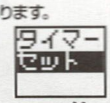
ウォッチモードを選択!!　タイマーを選ぼう

❶待ち受け画面でウォッチモードを選択します。（選択のしかたは、「遊ぶ前に ② 各モードの説明」を参考にしてください。）
❷「タイマー」「セット」と表示されたら、タイマーを選択しAボタンを押します。
❸「スタート」と表示されたら、準備完了です。AボタンかBボタンを押すと、タイマーがスタートし、もう一度AボタンかBボタンを押すとタイマーがストップします。このときAボタンを押すと、タイマーがリセットされ「スタート」に戻ります。Cボタンを押すと、待ち受け画面に戻ります。



※ストップウォッチは、最大5分まで測定できます。時間の単位は、1秒ごとになります。

2 サウンドのON・OFF、時刻の設定



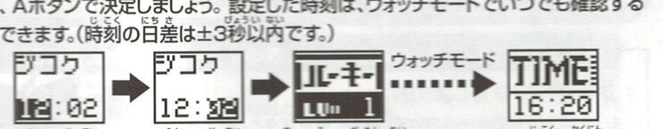
セットを選ぼう

❶待ち受け画面でウォッチモードを選択し、「タイマー」「セット」と表示されたらBボタンでセットを選択し、Aボタンを押します。
❷サウンドのON・OFFの設定ができます。初めは「ON」の状態になっています。音を消したい場合は、Bボタンで「OFF」を選択し、Aボタンを押してください。
※再び音を出したい場合は、同様の操作で「ON」を選択し、Aボタンを押してください。



サウンドの設定

❸時刻の設定を行います。電池を入れた直後は12時になっていますので、時計を見ながら現在の時刻を設定してください。「時刻」と表示されたら、「時」の部分が点滅を始めます。Bボタンで1時間進み、Cボタンで1時間戻ります。正しい時刻に設定し、Aボタンで決定します。同様に「分」の部分が点滅を始めたら、BボタンとCボタンで正しい時刻に設定し、Aボタンで決定しましょう。設定した時刻は、ウォッチモードでいつでも確認することができます。（時刻の日差は±3秒以内です。）



「時」の設定　「分」の設定　待ち受け画面（例）　いつでも時刻を確認できるぞ!!

注意!!
Bバトルアナライザーの時刻の修正は、0時から12時の間の修正はできません。時刻の修正を行いたい場合は、12時1分以降に行ってください。

爆転シュート ベイブレード 2002

A-49 ブルー タカオモデル
A-50 ブラック カイモデル

BEY BATTLE ANALYZER
Bバトルアナライザー



正しい遊び方説明書

※この「正しい遊び方説明書」は、読んだ後も大切に保管してください。
※写真及びイラストは、商品と多少異なる場合があります。

―あそびは文化 タカラ

■お願い

- 上着やズボンのポケットなど、本商品に「ヒネリ」や「曲げ」を加えるおそれのあるところには絶対にいれないでください。
- 落としたり、たたいたり、分解しないでください。
- 暑さに弱いので、直接お日さまのあたるところや、自動車の中、暖房器具の近くには置かないでください。
- ホコリや湿気の多いところでの使用や保管はしないでください。
- 液晶画面をつついたり押したりしないでください。画面がこわれます。
- お手入れのときは、乾いたやわらかい布でやさしくふいてください。ぬれたぞうきんや、揮発性の液体(シンナー、ベンジンなど)は使わないでください。
- この商品の攻略法などについての質問にはおこたえできません。

■これだけは守ろう

※使用前に、注意事項や遊び方をよく読んでください。



⚠ 注意(ちゅうい)

保護者の方へ　必ずお読みください。

- **単4電池など小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。**
- **誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。**

〈電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。〉

- 充電式(ニカドなど)電池は、絶対に使用しないでください。
- 古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池をまぜて使わないでください。
- +−(プラスマイナス)を正しくセットしてください。
- ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。
- 万一、電池から漏れた液が目に入ったときはすぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服についたときは水で洗ってください。
- 遊んだ後は、必ず3才未満のお子様の手に触れない所に保管してください。

〈使用上の注意〉

○遊ぶ前に「正しい遊び方説明書」をよく読んでから使用してください。
○商品を覆っている透明カバーや止め具は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。

＜使用樹脂＞
Bバトルアナライザー本体
(ABS樹脂及びスチロール樹脂)

MADE IN CHINA
2001年12月発行

対象年齢　6才以上

●たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp

お買い上げのお客さまへ
商品についてのお問い合わせはお手数ですが「お客さまサービスセンター」までお願いいたします。
タカラではより安全で楽しいおもちゃづくりを目指して、常に研究、改良を行っております。お買い上げの時期により、同一商品の中にも多少の違いがある場合もありますのでご了承下さい。

株式会社 タカラ
タカラお客さまサービスセンター
東京 〒125-8503 葛飾区青戸4-19-16
TEL(03)3602-3030
大阪 〒564-0063 吹田市江坂町1-17-14 江坂吉川ビル2F
TEL(06)6339-6673
※電話受付時間:月〜金曜日(除く祝日)10時〜17時

ブレーダーのマナー

正しいブレーダーになるために、次のマナーをよく守って遊ぼう!!

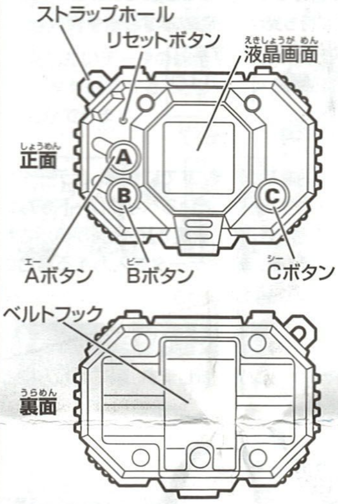
1.正々堂々とバトルしよう!!
お互いにバトルのルールをよく確認し、正々堂々とバトルをしよう!!

2.負けは素直に認めよう!!
敗北を認めることこそ、より強いブレーダーになるための第一歩だ!!

3.バトルの申し込みは受けよう!!
友達にバトルを申し込まれたら、堂々と受けるようにしよう!!



各部の名称



- **液晶画面:**
  様々なデータなどが表示されます。
- **Aボタン(決定ボタン):**
  各項目の決定などに使用します。
- **Bボタン(セレクトボタン):**
  各項目の選択などに使用します。
- **Cボタン(キャンセルボタン):**
  各項目の選択をキャンセルするときなどに使用します。
- **リセットボタン:**
  全てのデータを消去したいときに使用します。
- **ストラップホール:**
  別売りのベイストラップなどを取り付けて持ち運ぶことができます。
- **ベルトフック:**
  ベルトに取り付けて持ち運ぶことができます。

リセット(データの消去)について

リセットボタンを先の細い棒などで軽く押すと、登録されたデータが全て消去され、初めから遊ぶことができます。消去されたデータは復元できませんので、注意してください。

電源スイッチはありません



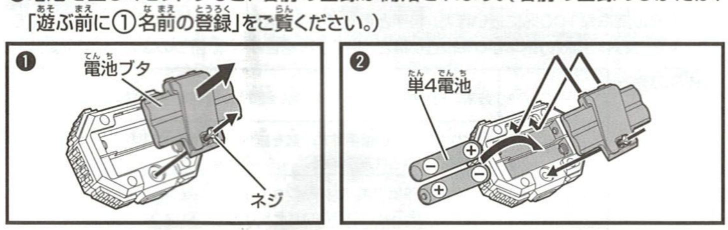
待ち受け画面(例)

Bバトルアナライザーを遊ばずに一定時間(約30秒)経過すると、自動的に待ち受け画面が表示されます。
※待ち受け画面表示中は、電源がOFFと同等の状態になります。(電池をほとんど消費しません。)

電池のセットのしかた

※この商品に電池は付属しておりません。遊ぶ前に新しい単4電池(2本)を準備してください。
※この商品は単4電池仕様です。他の電池を使った場合、データ破損の原因となります。

❶図のように本体裏側の電池ブタのネジをドライバーでゆるめ、電池ブタをはずします。
❷図のように新しい単4電池2本をセットし、電池ブタをとじてネジをしめます。
※+−(プラスマイナス)の向きに注意してください。
❸電池を正しくセットすると、名前の登録が開始されます。(名前の登録のしかたは、「遊ぶ前に①名前の登録」をご覧ください。)



電池の交換のしかた

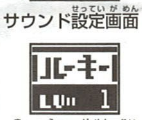
液晶画面が薄くなったり音が小さくなったときは、電池交換のタイミングです。新しい単4電池2本と交換してください。

❶サウンドの設定をOFFにします。(設定のしかたは、「ウォッチモードの遊び方②サウンドのON・OFF、時刻の設定」を参考にしてください。)



サウンド設定画面

❷画面表示が待ち受け画面になっていることを確認します。違う画面が表示されているときは、Cボタンを押して待ち受け画面にしてください。
❸本体裏側の電池カバーをはずします。(詳しくは「電池のセットのしかた」をご覧ください。)



待ち受け画面(例)

❹新しい電池と交換する際には、電池をはずしてから20秒以内に行ってください。また、電池交換中には本体のボタンを押さないようにしてください。電池交換に時間がかかってしまったり、ボタンを押してしまうとデータが消えてしまいますのでご注意ください。

自信がない場合は、大人の人に交換してもらいましょう。

遊ぶ前に

① 名前の登録

初めて遊ぶときはリセットボタンを押し、名前の登録を行います。4文字以内のカタカナで、自分の名前を登録しましょう。(リセットしない限り、この作業は再び行いません。)

❶図のように名前？と表示されたら、Bボタンで文字を選びます。文字はBボタンを押すたびに、「ア→イ→ウ→エ→オ→カ→・・・」と50音順に変わります。Bボタンを押しつづけると「ャ」や「ッ」、「バ」や「パ」などの文字も選択できます。

ナマエ？ ア
名前入力画面

❷入れたい文字が表示されたら、Aボタンを1回軽く押します。名前の登録を行っている間は、Cボタンで文字を修正することができます。

❸入れたい名前を選び終わったら、Aボタンを1秒以上押しつづけます。入力した名前が、正式に登録されます。登録が終わると、待ち受け画面が表示されます。

ナマエ？ マックス
名前の例

※1度名前を登録してしまうと、リセットを行わない限り修正はできません。よく注意して文字を選択しましょう。

② 各モードの説明

Bバトルアナライザーには次の3つのモードがあります。

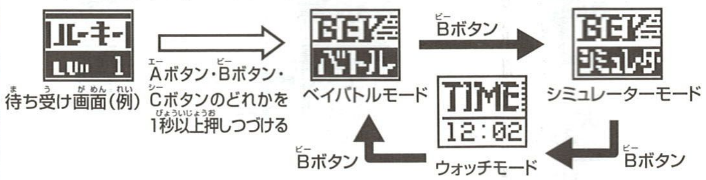
●ベイバトルモード：
ベイバトルの勝敗を記録し、ブレーダーレベルを上げるモードです。 → **「ベイバトルモードの遊び方」参照**

注意!!
ベイバトルの勝敗を記録するには、Bバトルアナライザーが2台必要です。

●ベイシミュレーターモード：
ベイブレード(別売り)のデータを入力し、バトルの勝敗を予測(シミュレーション)するモードです。 → **「ベイシミュレーターモードの遊び方」参照**

●ウォッチモード：
現在の時刻の確認と、ストップウォッチ機能が使用できます。 → **「ウォッチモードの遊び方」参照**

待ち受け画面表示中にAボタン・Bボタン・Cボタンのどれかを1秒以上押しつづけると、モードのセレクトに移ります。Bボタンで3つのモードを切り替え、Aボタンで決定します。



ベイバトルモードの遊び方

ベイバトルの勝敗を記録して、自分のブレーダーとしてのレベル(ブレーダーレベル)とクラスを上げるモードだ!!
キミのブレーダーとしての強さが一目でわかるようになるぞ!!
友達とバトルを繰り返し、最強のブレーダーをめざせ!!

注意!!
ベイバトルモードを遊ぶには、自分と対戦相手のBバトルアナライザーが必要です。
※本商品1台だけでは、レベル確認以外のベイバトルモードは遊べません。

① バトル結果の入力のしかた

❶待ち受け画面でベイバトルモードを選択します。(選択のしかたは、「遊ぶ前に②各モードの説明」を参考にしてください。)

BEY バトル
ベイバトルモードを選択!!

❷「バトル」「レベル」と表示されたら、バトルを選択しAボタンを押します。
バトルを選ぶと、バトル結果の入力画面が表示されます。画面下に、その日に行ったバトルの回数が表示されます。

バトル レベル → カチ マケ 00000
バトルを選ぼう　バトル結果の入力画面

1日のバトル回数表示
カチ マケ 00000 バトル前　カチ マケ ■0000 バトル後

1日5回までしか記録できないぞ!!
5カイ オーバー
バトル結果は、1日5回までしか入力できません。慎重にベイブレードのセッティングをして、悔いのないバトルを行いましょう。

❸友達とベイバトルを行います。ベイバトルのルールは、友達と相談して決めましょう。
※バトル中に待ち受け画面に戻ったときは、再度同様の操作を行ってください。

ベイバトルを行うには、別売りのベイブレードとベイスタジアムが必要です。ベイブレードの遊び方は、ベイブレードの「正しい遊び方説明書」をご覧ください。

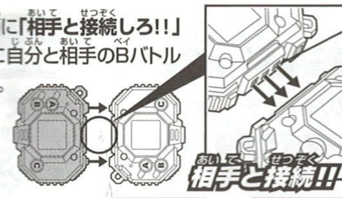


❹バトルの決着がついたら、勝敗の入力を行います。バトルの勝敗に応じてBボタンで「勝ち」か「負け」を選び、Aボタンで決定します。

カチ マケ 00000 勝ちの場合　カチ マケ 00000 負けの場合

勝敗を入力して両者の画面に「相手と接続しろ!!」と表示されたら、図のように自分と相手のBバトルアナライザーを接続します。

アイテト セツゾク シロ!!



接続端子
図のように3つの接続端子が確実に接触するようにしっかり押さえてください。

接続を行うと、次のようにバトル結果が表示されます。

カチ WIN **勝ちの場合**　マケ LOSE **負けの場合**

※30秒以内に接続を行わなかった場合、待ち受け画面に戻ります。
※「WIN」「LOSE」が表示されたあとは、本体同士を離してもかまいません。
※接続に失敗して「通信エラー」「データエラー」などの表示がでた場合は、待ち受け画面に戻ります。再度同様の操作を行ってください。
※電池がなくなってくると、うまく通信できない場合があります。

❺バトルに勝利すると、対戦相手の強さに応じてポイント(経験値)を得られます。バトル結果が表示されたあとにAボタンを押すと、獲得したポイントが表示され、つづいてこれまでにゲットしたポイントの累計と、次のレベルアップまでに必要なポイントが表示されます。(バトルに負けた場合はバトル結果が表示されたあとにAボタンを押すと、待ち受け画面が表示されます。)
※バトルに負けてしまった場合は、ポイントは得られません。
※バトルに負けても、ポイントを失うことはありませんが、勝率は下がってしまいます。

ポイント GET!! 7 ポイントをゲット!!　ポイント トータル 7 これまでの累計ポイント　アト 93 レベルアップに必要なポイント数

強い(ブレーダーレベルが高い)対戦相手に勝つほど、大量のポイントをゲットできるぞ!! より強い相手を探して、バトルを挑もう!!

② レベルアップについて

バトルに勝利してポイントを100ポイントためると、ブレーダーレベルが1つアップします。初めはレベル1ですが、100ポイントたまるごとにどんどんレベルが上がります。ベイバトルを繰り返し、より高いレベルを目指しましょう。

レベル アップ!! LV 2
レベルアップ!!

※レベルアップ時の端数は切り捨てられます。

③ クラスについて

クラスはブレーダーの強さを表す称号だ!!
同じブレーダーレベルでも、勝率によってクラスが異なる場合があるぞ!!

ブレーダーの強さを表す称号が「クラス」です。クラスは基本的にレベルが上がるほどアップします。ただし勝率(勝ちと負けの割合)によってクラスアップの条件が変わりますので、同じブレーダーレベルのブレーダーでもクラスが異なる場合もあります。
※勝率が下がると、クラスがダウンしてしまうことがあります。

クラスの名称
ルーキー
ビギナー
アベレージ
エリート
グレート
？？？？
？？？？
？？？？
⋮

↓ 強い

クラス アップ!! クラスアップ!!　ビギナー LV 2 クラスが上がった!!　クラス ダウン!! クラスが下がってしまうことも…

初めはルーキークラスからスタート!!
バトルに勝利してクラスを上げよう!!
最強のブレーダーを目指せ!!

④ レベル・クラスの確認

❶待ち受け画面でベイバトルモードを選択します。
❷「バトル」「レベル」と表示されたら、Bボタンでレベルを選択し、Aボタンを押します。

BEY バトル → バトル レベル
ベイバトルモードを選択　レベルを選択

❸ブレーダーの名前・レベル・これまでの勝利数と勝率・次のレベルアップに必要なポイント数・クラスとレベル表示が順番に表示されます。画面はAボタンを押すか2秒経過するたびに切り替わります。

マックス 名前の表示　レベル 1 ブレーダーレベル　カチ 6 % (勝率・勝利数) 勝利数と勝率　アト 3 レベルアップに必要なポイント数　ルーキー LV 1 クラスとレベル

ビギナー LV 2 (クラスの表示・レベルの表示)
待ち受け画面(例)
※クラスとレベルは、待ち受け画面でも確認できます。

ベイシミュレーターモードの遊び方

ベイブレードのパーツデータをセット(入力)して、
バトルの勝敗の結果を予測するモードだ!!
シミュレーターを使いこなし、最強のセッティングをみつけだせ!!

① ベイブレードデータのセットのしかた

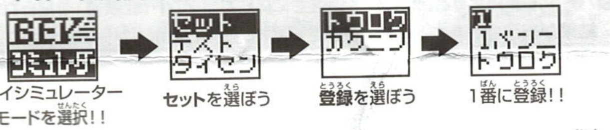
❶待ち受け画面でベイシミュレーターモードを選択します。
(選択のしかたは、「遊ぶ前に②各モードの説明」を参考にしてください。)

❷「セット」「テスト」「対戦」と表示されたら、セットを選択しAボタンを押します。

❸「登録」「確認」から登録を選択し、Aボタンを押します。

❹ベイブレードのデータの登録場所が表示されます。登録場所は自動的に1番から順に決定されます。

※ベイブレードのデータは最大3つまで登録できます。



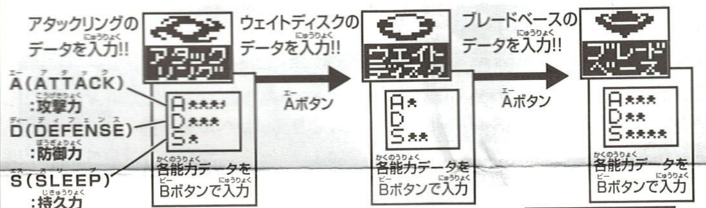
❺パーツのデータを入力します。アタックリング・ウェイトディスク・ブレードベースの順にデータを入力します。

データ入力のしかた

データは、アタックリング、ウェイトディスク、ブレードベースの各パーツごとに攻撃力(A)、防御力(D)、持久力(S)の順に能力の値を入力します。

※各パーツの能力は、★の数で表示されます。★の数は、最低が0個・最大が4個になります。

★はBボタンで半分ずつ増やすことができます。★を入力してAボタンを押すと、防御力の入力に移ります。同様に★を入力して、防御力・持久力を入力しましょう。間違って入力してしまった場合は、Cボタンを押すと1つ前の項目に戻ります。



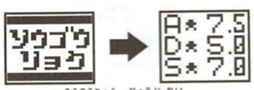
★の数は、同梱の「ベイブレードパーツ一覧表」を参考にしてください。(株)タカラから発売されているベイブレードスターターセットまたはブースターのパッケージの一部にも★が記載されています。



ベイブレードパーツ一覧表(例)

入力が終了したら、Aボタンを押して次の画面に進みます。

❻全てのデータの入力が終わると、総合力が表示されます。Aボタンを押すと、次の画面に進みます。



総合力の表示例

❼ベイブレードの回転方向をBボタンで選び、Aボタンで決定します。

回転方向は、ベイブレードに搭載しているスピンギアによって決定します。
スピンギアシステムに対応していないベイブレードは、全て右回転です。
※詳しくは、別売りのベイブレードの「正しい遊び方説明書」をご覧ください。



回転方向を選ぼう

❽これですべてのデータの入力が終了しました。「OK?」と表示されたら「はい」を選びましょう。

※「いいえ」を選択すると、データは登録されずに待ち受け画面に戻ります。



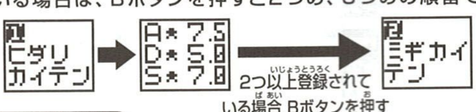
はいを選ぼう

② 登録内容の確認

❶待ち受け画面からベイシミュレーターモードを選択し、順番に「セット」「確認」をBボタンで選択してAボタンを押します。



❷登録されているベイブレードの回転方向・総合力が表示されます。2つ以上のデータが登録されている場合は、Bボタンを押すと2つめ、3つめの順番で同様に表示されます。



③ 登録内容の修正・消去

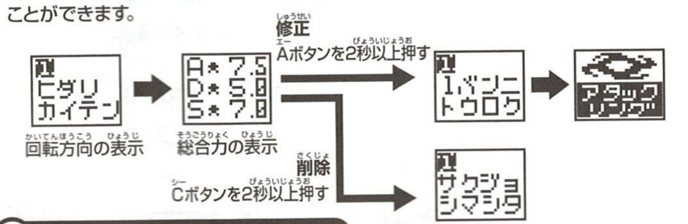
「②登録内容の確認」と同様に、待ち受け画面からベイシミュレーターモードを選択し、順番に「セット」「確認」をBボタンで選択してAボタンを押します。

●登録内容を修正する場合

修正したいデータの総合力が表示されたら、Aボタンを2秒以上押します。データを入力しなおして、新たに登録することができます。
(登録のしかたは、「①ベイブレードデータのセットのしかた」を参考にしてください。)

●登録内容を削除する場合

削除したいデータの総合力が表示されたら、Cボタンを2秒以上押します。登録されたデータを削除することができます。削除した番号のデータには、新たに登録しなおすことができます。



④ バトルシミュレーションのしかた

登録したベイブレードのデータで、バトルシミュレーション(ベイバトルの勝敗予測)を行います。対戦相手のベイブレードや相手ブレーダーの強さを設定して、勝敗を予測します。

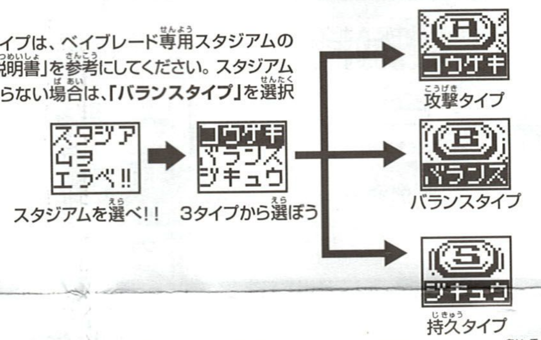
❶「①ベイブレードデータのセットのしかた」と同様に待ち受け画面からベイシミュレーターモードを選択します。

❷「セット」「テスト」「対戦」と表示されたら、Bボタンでテストを選択しAボタンを押します。



❸「スタジアムを選べ!!」と表示されたら、「攻撃タイプ」「バランスタイプ」「持久タイプ」の中からシミュレーションに使用するスタジアムのタイプをBボタンで選択し、Aボタンを押します。

※スタジアムのタイプは、ベイブレード専用スタジアムの「正しい遊び方説明書」を参考にしてください。スタジアムのタイプがわからない場合は、「バランスタイプ」を選択しましょう。



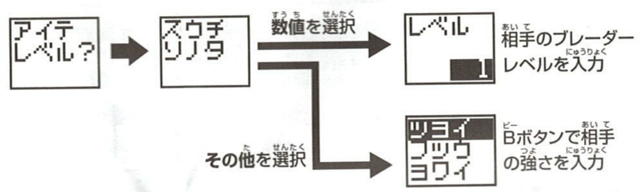
❹対戦相手のブレーダーの強さを入力します。「相手 レベル?」と表示されたら、相手のブレーダーレベルを入力するか、おおまかな強さを3段階から選ぶかを決めます。

●「数値」を選んだ場合

相手のブレーダーレベルを入力します。Bボタンで数値を選び、Aボタンで決定します。
※ブレーダーレベルはBバトルアナライザーで表示されるブレーダーの「強さ」です。最高99まで入力可能です。

●「その他」を選んだ場合

相手のおおまかな強さを「強い」「普通」「弱い」の中から選びます。Bボタンで選び、Aボタンで決定します。相手のレベル入力後に、自分のブレーダーレベルが表示されます。



❺シミュレーションに使用する、相手のベイブレードを入力します。入力の方法は、以下の2通りがあります。

●「データ」を選んだ場合

ベイブレードの各パーツのデータを順に入力します。入力後、相手の総合力が表示されます。
(入力のしかたは、「①ベイブレードデータのセットのしかた」を参考にしてください。)

●「その他」を選んだ場合

相手のベイブレードを、「攻撃タイプ」「防御タイプ」「持久タイプ」の中からBボタンで選択し、Aボタンで決定します。それぞれのタイプのベイブレードのデータを、コンピューターが自動的に設定してくれます。

